2 安全に使用するために		
はじめに		
2 ゲーム紹介		
3 操作方法		
4 ゲームの始めかた		
5 ゲームの終わりかた		
6 VCで使える機能		
ゲームの遊びかた		
7 ゲームの基本		
8 A-TYPEの遊びかた		
9 B-TYPEの遊びかた		
10 得点について		
困ったときは		
11 お問い合わせ先		

ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『TETRIS®』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しくお使いください。

△ 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの ▲ を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、本体の取扱説明書もあわせてお読み ください。

本ソフトは、原作のゲーム内容(通信機能を除く)をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

警告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

FOR SALE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED. 本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

Tetris ® & © 1985~2011 Tetris Holding.

Tetris theme song and Tetriminos are trademarks of Tetris Holding.

Licensed to The Tetris Company.

Game Design by Alexey Pajitnov.

All Rights Reserved.

Published by Nintendo.

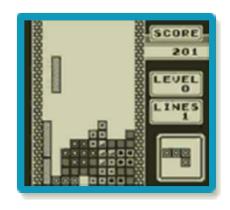
© 1989 Nintendo

GAME BOY・ゲームボーイ・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

CTR-N-RBSJ-JPN

2 ゲーム紹介

『TETRIS®』は、次々と落ちてくるテトリミノ(ブロック)を移動・回転させて、すき間を作らないように積み重ねて消していくパズルゲームです。



基本操作

テトリミノの移 動 テトリミノの90 \triangle 度右回転 テトリミノの90 B 度左回転 ソフトドロップ (テトリミノの高 速落下) 次に落ちてくる テトリミノの非 SELECT

ゲームの一時中 断・再開

表示・表示

START

タイトル画面での操作方法

項目の選択

��/ SELECT

ゲームを始める START

その他の操作方法

設定の選択令設定の決定A1つ前の設定に
戻るB

ひと◎、SELECT と♡は同じ操作ができます。

※
※A+B+ START + SELECT を同時に押すと、ゲームをリセットしてタイトル画面に戻ります。

スリープモード

バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に3DS本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。

タイトル画面

「1PLAYER」を選び ます。



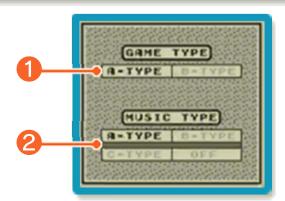
※「2PLAYER」は遊べません。

(高い難易度でプレイする

タイトル画面で⊕+ START を同時に押す と、テトリミノの落下速度を上げて遊べま す。

- ※ゲーム画面のレベル (→8、9) の横に ハートマークが表示されます。
- ※トップスコアを記録する(→10)ときに、ハートマークが選べます。

ゲームと音楽の種類を選ぶ



- 1 ゲームの種類
- ② 音楽の種類
- ※ START を押すと、音楽の種類の設定を 飛ばして、次の画面に進みます。

これをVC中断機能といいます。詳しくは、 (→6) をご覧ください。 VC(バーチャルコンソール)のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

★HOMEでゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。

ゲーム中に **合HOME** を押すと、下画面に HOMEメニューが表示されます。その際、 ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチ(もしくは⊗長押し)すると表示されるメニューです。VC メニューが表示されている間は、ゲームが 一時中断されます。

「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。





※「まるごとバックアップ機能」について 詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ(コピーして保存しておくこと)できる機能です。

バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。

バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

「まるごとバックアップ機能の有効無効」 を切り替える

初回起動時は有効になっています。

VCメニュー表示中にR+ START +⊗を 同時に押すと、機能の有効、無効を切り替 えることができます。

「まるごとバックアップ機能が有効の時



ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況をバックア ップします。
リセット	タイトル画面に戻りま す。
まるごと復元	まるごと保存でバック アップしたデータをよ みこみます。 ※データがある場合の み表示されます。

- ●ゲームの内容をバックアップする バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。
- ●バックアップしたデータをよみこむ バックアップした状況からゲームを再開 する場合は、「まるごと復元」をタッチ します。
- ※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

「まるごとバックアップ機能が無効の時」



ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても 保存されています。

おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの 雰囲気で遊ぶことができます。

「ゲームボーイの画素数にする

HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、START または SELECT を押しながらゲームを起動します。元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

グームボーイ風の画面色にする

ゲームを遊んでいるときに

□+Rを同時に

押しながら

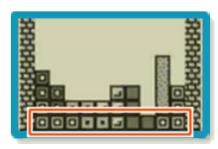
⑨で切り替えます。

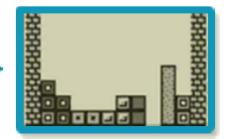
7

落ちてくるテトリミノをすき間なく積み重ねます。テトリミノがフィールド (→8、9) の上まで達し、次に落ちてきたテトリミノと重なるとゲームオーバーです。

テトリミノを消す

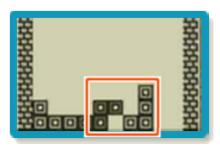
- 1 横一列にすき間なくテトリミノを並べます。
- 2 横一列に並んだテトリミノが消えます。
- 消えた列の分だけ、上のテトリミノが下に落ちます。

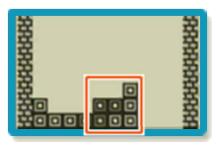




テトリミノを連結させる

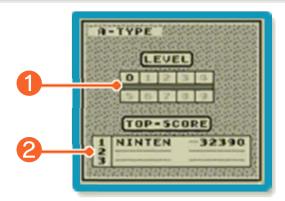
テトリミノは下に落ちた後も、少しの間 (ドンという音がするまで) は、左右に動 かしたり回転させたりすることができま す。





ゲームオーバーになるまで、できるだけ多 くのラインを消し、高得点をめざします。

レベルを選ぶ



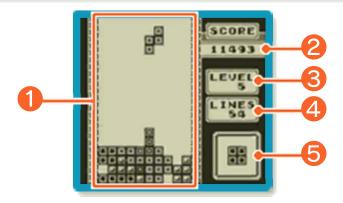
1 レベル

数字が大きくなるほど、テトリミノの落下 速度が上がります。

2トップスコア

レベルごとに上位3位まで記録できます (→10)。

ゲーム画面の見かた



- 1 フィールド
- 2 得点
- 3 レベル

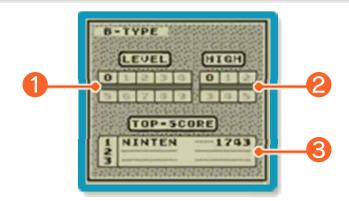
消したラインの数に応じて、ゲーム中にレベルが上がります。

- 4 消したラインの数
- 5 次に落ちてくるテトリミノ

9 B-TYPEの遊びかた

テトリミノを25ライン消したときの得点を競います。

レベルと障害の高さを選ぶ

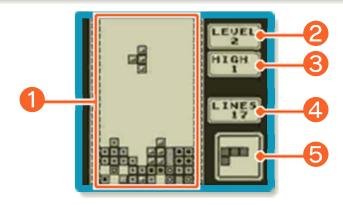


- 1 レベル
- 2 障害の高さ

スタート時に積み重ねられているテトリミノの高さです。数字が大きくなるほど、高くなります。

3トップスコア

ゲーム画面の見かた



- 1 フィールド
- 2レベル

ゲーム中に、レベルは変化しません。

- 3 障害の高さ
- 4 残りのラインの数

25から減っていきます。

5 次に落ちてくるテトリミノ

得点のテクニック

(ソフトドロップ)

落下させた高さに応じて、点数が加算され ます(ドロップ得点)。テトリミノが着地 する前にソフトドロップの操作をやめたと きは、点数が加算されません。

(2列以上を同時に消す

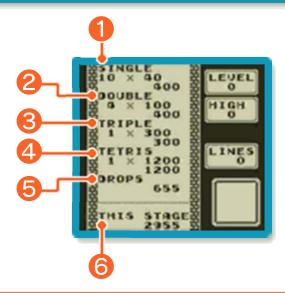
2列 (ダブル)、3列 (トリプル)、4列 (テトリス消し)と、同時に消すラインの 数が増えるほど、得点が高くなります。

トップスコアを記録する

レベルや障害の高さごとに、得点が上位3 位までに入ると、名前と得点を記録できま す。名前は最大で6文字まで入力でき、6 文字目を決定すると、レベルを選ぶ操作に 進みます。

文字の選択	€°
文字の決定	(A)
1文字戻る	B
入力を終了して、レベル を選ぶ操作に進む	START

B-TYPEの得点精算画面の見かた



- 1 シングルの数と得点
- 2 ダブルの数と得点
- 3 トリプルの数と得点
- 4 テトリス消しの数と得点
- 5ドロップ得点
- 6 合計得点

『TETRIS®』 に関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。